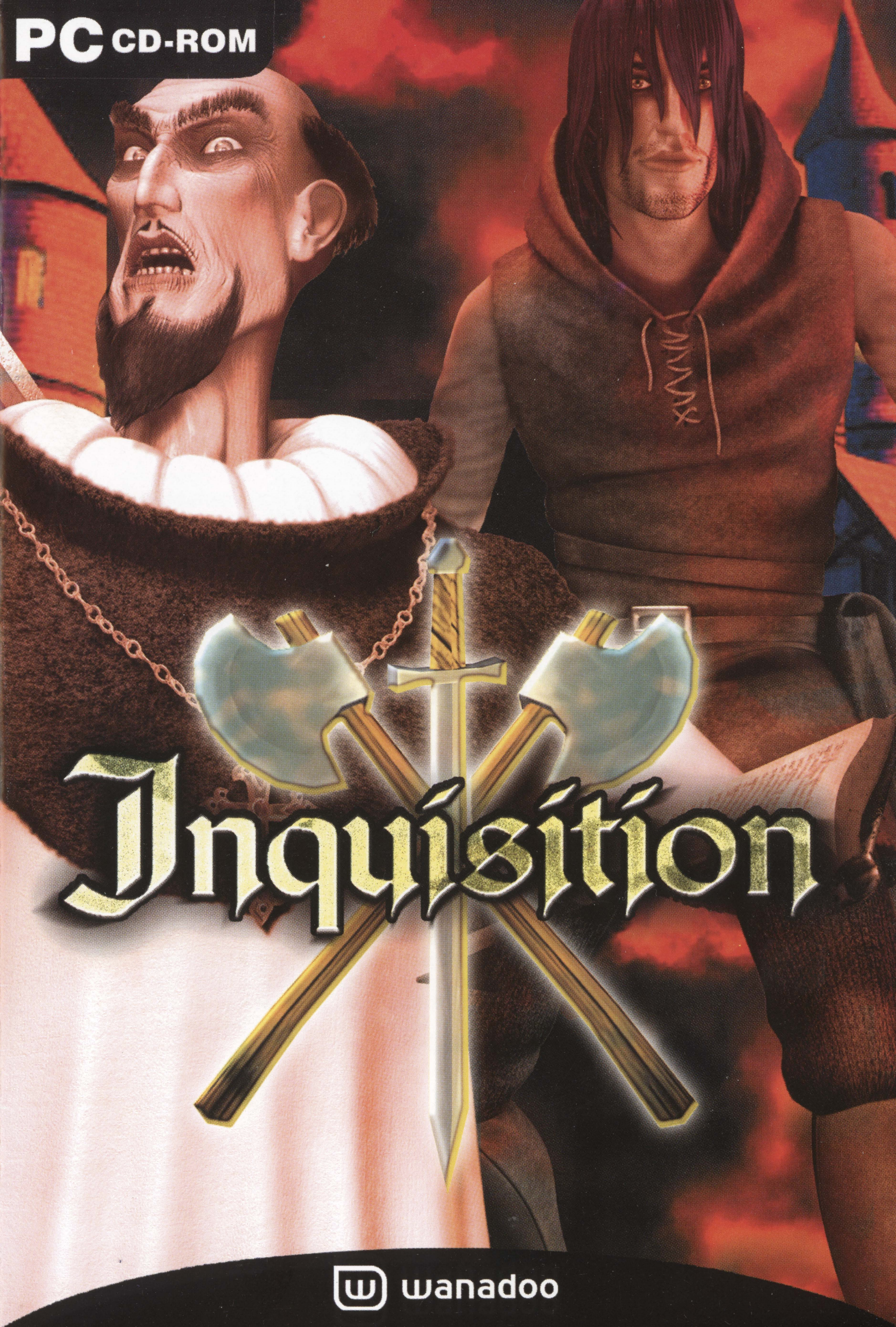

PC CD-ROM
Inquisition
wanadoo

Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

I Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque de vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Sommaire

Prologue

"N'allez pas croire que je sois venu apporter la paix sur la terre;
je ne suis pas venu apporter la paix, mais le glaive" (Mathieu 10,34)

1348. Mathieu, jeune gentilhomme désargenté, vif d'esprit et habile, arrive à Paris dans l'espoir de faire fortune. Mais la période est sombre, la peste menace et la toute puissante Inquisition multiplie attestations arbitraires et tortures. La sinistre prison du Châtelet ne désemplit pas. Les derniers Chevaliers du Temple, ordre autrefois puissant et riche, ont été exterminés emportant avec eux le secret de leur fabuleux trésor...

Installation

Bienvenue dans le processus d'installation d'INQUISITION !

Pour installer INQUISITION, vous devez d'abord insérer le CD-ROM 1 du jeu dans le lecteur de CD-ROM et suivre les instructions qui apparaissent à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icône représentant le lecteur de CD-ROM dans « Poste de Travail ». Ceci affichera une liste des fichiers se trouvant sur le disque 1 de INQUISITION. Localisez le fichier setup.exe et double-cliquez dessus pour lancer le programme d'installation.

Suivez alors les instructions qui s'affichent dans la boîte de dialogue.

Cliquez sur suivant sur la première boîte de dialogue.
Dans la boîte de dialogue suivante, le contrat de licence avec l'utilisateur final (CLUF) apparaît à l'écran. Vous devez accepter ces conditions pour continuer l'installation du jeu. La boîte de dialogue suivante vous propose de choisir un chemin sur votre disque dur où installer INQUISITION. Le jeu requiert 1,2 Go de mémoire libre sur votre ordinateur. Le chemin d'installation par défaut est : « c:\Program Files\Wanadoo Edition\Inquisition ». Le texte contenant les modifications de dernière minute s'affiche alors à l'écran. Vous êtes prêts à démarrer l'installation à proprement parler. Cliquez sur le bouton « installer »...
Au cours de l'installation, vous aurez à insérer le CD numéro 2.
Une fois que les fichiers sont copiés, si vous avez une connexion à internet, vous pourrez vérifier la présence de patches sur nos serveurs.
Félicitations ! Vous avez installé le jeu avec succès.

Désinstaller le jeu

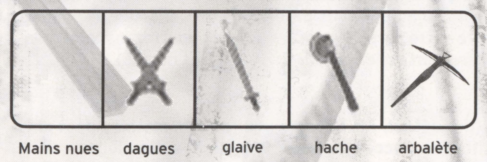
Vous pouvez désinstaller le jeu soit par le menu démarrer et les raccourcis créés à cet effet par le processus d'installation, soit par le panneau de configuration de Windows : ajouter/supprimer des programmes.

Comment jouer ?

L'interface



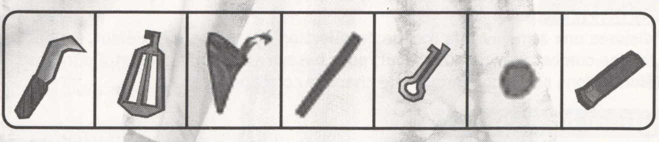
1: Aide contextuelle. Dans ce coin d'écran s'affichent des messages et conseils en fonction de la situation. Il est possible de désactiver l'aide (cf. Options)
2: Barre de vie. Cette ligne rouge représente l'énergie de Mathieu et sa longueur diminue chaque fois qu'il est touché. Quand il n'a plus d'énergie, il meurt. La barre verte qui s'affiche en dessous représente la réserve d'aromates disponibles dans le masque.
3: Arme en cours d'utilisation. Les icônes correspondant aux différentes armes à la disposition de Mathieu sont :



Mains nues | dagues | glaive | hache | arbalète

Pour plus d'informations sur les différentes armes, reportez-vous au chapitre équipement.

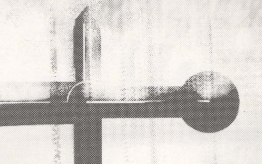
4: talent de voleur en cours d'utilisation. Les icônes correspondant aux différents talents de voleur sont :



voler | éclairer | mettre le masque | assommer | crocheter | Jeter un caillou | siffler

Pour plus d'information sur les talents de voleur, reportez-vous au chapitre talents de voleur.

Contrôler Mathieu



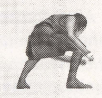
Déplacement

Vous déplacez Mathieu à l'écran avec les touches du clavier. Mathieu possède plusieurs modes de déplacement : la course (par défaut), la marche, la marche baissée.

Lorsque Mathieu court, il va plus vite, mais il peut faire du bruit et alerter ses adversaires.

Pour marcher, maintenez la touche MARCHE enfoncée (par défaut, MAJ droite) pendant votre déplacement.

Pour vous baisser, maintenez la touche SE BAISSER enfoncée (par défaut Ctrl gauche). Mathieu est silencieux et les ennemis ne le verront pas s'il est caché derrière une caisse, un tonneau ou autre. L'inconvénient, c'est qu'il y a certaines actions qui ne sont pas possibles lorsque Mathieu est baissé (comme se battre, par exemple). Pour vous relever, relâchez la touche SE BAISSER.



Se cacher

Lorsque vous faites face à un mur, vous pouvez vous plaquer avec la touche SE PLAQUER (par défaut MAJ gauche). Lorsque vous êtes plaqué contre un mur, vous pouvez vous déplacer le long du mur. Si vous passez en vue subjective, le point de vue sera à deux mètres derrière votre corps, de sorte que vous pourrez inspecter les alentours plus facilement (en particulier, autour des coins des murs...)

Sauter

Utilisez la touche SAUT (par défaut, Alt Gauche) pour sauter. Mathieu peut ainsi atteindre des endroits difficiles d'accès ou sauter par-dessus des pièges.

Agir avec l'environnement

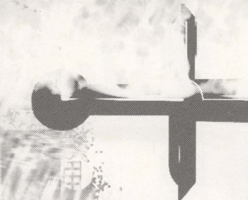
Utilisez le bouton action (par défaut, la barre d'espace) pour interagir avec votre environnement : vous pourrez par exemple prendre des objets, ouvrir des portes, parler, pousser des caisses...

Se battre

Choisissez une arme avec la touche de sélection des armes (par défaut, Fin), puis utilisez la touche combat (par défaut, Début) pour basculer en mode combat. Pour plus d'informations sur le combat, voir le chapitre correspondant.

Utiliser des objets

Choisissez le talent de voleur à utiliser avec la touche de SELECTION DE COMPETENCE (par défaut, PgBas) puis appuyez sur la touche UTILISER (par défaut, PgHaut) pour vous servir de l'objet sélectionné. Pour plus d'informations sur les objets et les talents de voleur, voyez le chapitre correspondant.



Contrôler Mathieu

Inventaire

Utilisez la touche INVENTAIRE (par défaut, Tab) pour basculer en mode inventaire. Vous pourrez examiner ou utiliser les objets de votre inventaire en passant le curseur par-dessus. Vous pouvez également utiliser un objet grâce à la touche ACTION (par défaut, espace)

Vue subjective

Utilisez la touche de vue subjective (par défaut, clic gauche de la souris ou touche T) pour changer de point de vue. Vous verrez par les yeux du héros. Déplacez la souris pour orienter son regard. Utilisez la touche de vue subjective une nouvelle fois pour revenir au point de vue normal.

Pause

Appuyez sur la touche PAUSE (par défaut, Echap) pour mettre le jeu en pause.

Récapitulatif des touches par défaut

Déplacement	flèches directionnelles
Marche	Maj droite + flèches directionnelles
Saut	Alt Gauche
Se plaquer	Maj gauche
S'accroupir	Ctrl gauche
Actionner	Barre d'espace
Utiliser un objet	Pg Haut
Sélection de compétence	Pg Bas
Sélectionner une arme	Fin
Dégainer (vers mode combat)	Début
Inventaire	Tab
Vue subjective	Clic gauche et souris ou touche T
Pause	Echap

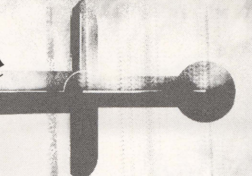
Mode combat :

Déplacement	flèches directionnelles
Coup puissant	Alt gauche
Coup léger	Ctrl gauche
Combo	Ctrl gauche (2 fois de suite)
Parade	Maj Gauche
Coup de pied	Barre d'espace
Verrouiller un ennemi	Pg Haut
Rengainer (vers mode normal)	Début

Utiliser un joypad

Le jeu peut se jouer avec tous les joysticks ou joypads compatibles directX8.1. Vous pourrez ainsi déplacer Mathieu à l'aide du joypad et assigner différentes commandes aux boutons du joypad à votre guise dans le menu des options.

Commencer la partie



Pour lancer le jeu, assurez-vous que le CD numéro 1 est bien présent dans votre lecteur de CD-ROMs, puis cliquez sur le raccourci « INQUISITION » du menu Démarrer créé lors de l'installation.

Après l'affichage des écrans d'introduction, vous verrez apparaître le menu principal. A l'aide des touches directionnelles, sélectionnez NOUVELLE PARTIE, CHARGER PARTIE ou OPTIONS. Pour valider votre sélection, appuyez sur les touches [Entrée]. Pour annuler votre sélection, actionnez la touche [Echap].

Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez l'option NOUVELLE PARTIE.

Charger partie

Pour continuer une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez l'option CHARGER PARTIE. A partir de l'écran CHARGER PARTIE, sélectionnez la partie désirée à l'aide des touches directionnelles puis validez votre sélection à l'aide de la touche Entrée .

Note:

L'option CHARGER PARTIE ne s'affichera sur l'écran de titre que s'il existe une partie de INQUISITION précédemment sauvegardée.

Enregistrer sa partie

Lors du changement de niveau, la possibilité d'enregistrer vos progrès vous sera proposée.

Se lancer dans la partie

Objectif

Mathieu est arrivé à Paris dans l'espoir de faire rapidement fortune. Malheureusement, sa carrière parisienne commence mal, car il se retrouve très vite en prison... S'il parvient à s'enfuir et à échapper à ses nombreux ennemis, il comprendra peut-être la gigantesque machination à laquelle il est mêlé bien malgré lui...

Soyez discret

Dans les différents niveaux d'INQUISITION, Mathieu devra agir sans se faire repérer.
Les différents ennemis de Mathieu ne voient que ce qui se trouve dans leur cône de vision. Ce cône de vision est représenté en vert à l'écran. Ce cône se déplace quand l'ennemi patrouille ou tourne la tête. Tant que Mathieu se trouve en dehors de ce cône, il n'est pas repéré. Mais s'il rentre dans le cône, celui-ci devient rouge, et le jeu bascule en mode alerte. Lors du mode alerte, le personnage qui a repéré appelle les gardes qui se trouvent aux alentours et certaines portes peuvent être verrouillées. Mathieu doit alors se débarrasser de tous ses ennemis pour quitter le mode alerte. Pour éviter d'être vu, Mathieu peut toujours se cacher. Pour se plaquer contre un mur, Mathieu doit faire face au mur et appuyer sur la touche [Maj Gauche]. Pour se cacher derrière une caisse, un tonneau ou un autre objet de la sorte, Mathieu peut se baisser en appuyant sur [Ctrl gauche].

Les ennemis de Mathieu ne le repèreront que s'il passe dans leur cône de vision, cependant, Mathieu peut également attirer leur attention en faisant du bruit. Les personnages se dirigeront généralement vers la source du bruit. Si Mathieu court, ou s'il marche dans une flaque, il fera également du bruit.

Personnages

Mathieu
Mathieu est le dernier fils d'une famille de gentilshommes sans le sou. Il arrive à Paris en quête de fortune et d'aventure. Il est certes encore jeune, mais il est rusé et adroit, et croit en sa bonne fortune.

Jacques
Un prisonnier que Mathieu rencontre au Châtelet. Quels sont les crimes qu'il a commis pour être en si piteux état ? Quel est l'étrange secret qu'il refuse de confesser, même sous les plus cruelles tortures de l'INQUISITION ?

Coher
Celui que tous les gueux de Paris appellent craintivement le Grand Coher est le roi de la Cour des Miracles, et le chef incontesté de la plus redoutable bande de coupe-gorges, larrons, rapineurs, escrocs et autres malfaisants de Paris. Il vaut mieux se montrer humble en sa présence.

Malandrin
Le Malandrin est le chef d'une petite bande de vauriens sanguinaires et brutaux. Son ambition est de renverser Coher, et lui comme ses hommes ne reculeront devant rien pour y parvenir.

Albéric de Mauléon
Serviteur zélé de l'Eglise, Albéric est mandaté par le pape Clément VI afin de purger la ville de Paris des abominations qui l'accablent. Il vit dans une pauvreté monacale, mais, avec sa garde de soldats d'élite, protégé par le Pape, c'est un des personnages les plus puissants de France, que même le Roi craint. Il montre une détermination toute particulière à anéantir l'hérésie templière. Pourquoi ?

Blanche
Une jeune demoiselle de bonne famille, douce et chaste.
Bien malgré elle, Blanche va se retrouver au cœur d'un complot qui la dépasse.

Arminius
Un moine érudit et savant, fidèle en amitié comme il l'est envers le Christ.

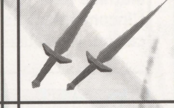
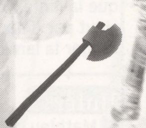
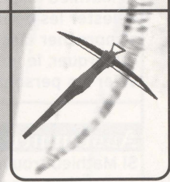
Contrôler Mathieu

En mode combat, les contrôles par défaut changent (voir tableau page 6) et certains ne sont plus utilisables (Saut, s'accroupir, actionner, utiliser un objet, une compétence, se plaquer)

Pour changer d'arme, utilisez la touche SELECTIONNER UNE ARME (par défaut, Fin) pour faire défiler les armes de votre arsenal. Appuyez sur la touche DEGAINER (par défaut, Début) pour dégainer l'arme sélectionnée.
Lorsque vous avez une arme à la main, vous passez en mode combat (touche DEGAINER, par défaut, Début). Certaines actions ne sont alors plus possibles, par exemple, vous ne pouvez pas prendre un objet ou utiliser une compétence. Pour ce faire, vous pouvez sortir du mode combat grâce à la touche RENGAINER (identique à la touche DEGAINER).

Vous avez plusieurs coups à votre disposition. La touche COUP PUISSANT (par défaut, Alt gauche) déclenche un coup puissant, mais facile à esquiver. La touche COUP LEGER (par défaut, Ctrl gauche) permet de porter un coup rapide. Si vous enchaînez deux coups rapides (combo) avec un bon rythme, vous infligerez à votre adversaire un enchaînement de coups plus difficile à bloquer.
La touche PARADE (par défaut, Maj gauche) permet de vous mettre en position de défense. Vous bloquerez les coups de l'adversaire qui vous fait face, mais vous ne pouvez parer des coups que dans une seule direction à la fois.
Vous pouvez donner un coup de pied avec la touche COUP DE PIED, (par défaut, Barre d'espace). Le coup de pied n'est pas très puissant, mais il permet de faire reculer l'adversaire.

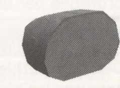
Armes et Objets

Combat à mains nues Tant que Mathieu n'a pas récupéré d'armes, il est obligé de se battre à mains nues.	
Les dagues Couteaux, poignards, coutelas et poinçons sont les armes favorites des voleurs de Paris. Rapides et faciles à dissimuler, elles sont peu efficaces contre les adversaires en armures.	
Le glaive L'épée dont est équipée la garde. Robuste et équilibrée, elle se révèle mortelle dans les mains d'un soldat entraîné. Si seulement Mathieu avait mieux écouté les leçons du maître d'armes...	
La hache Une lourde hache. Mathieu peut s'en servir pour défoncer les barricades comme les têtes de ses adversaires.	
L'arbalète Cette arme est si meurtrière qu'en 1139, le concile de Latran en interdit l'emploi entre armées chrétiennes. Son usage reste autorisé contre les infidèles. Mathieu, dans sa quête pour la vérité, ne se soucie heureusement pas outre mesure des bulles papales.	

Les objets

Pour accéder à vos objets, utilisez l'inventaire (cf. contrôler Mathieu)

Pain et saucisson



Les manger augmente le niveau d'énergie de Mathieu

Or

Mathieu devra parfois emprunter leur bourse à de riches chalands, pour les besoins de sa quête, cela s'entend. Cependant, certains individus n'hésiteront pas à rançonner Mathieu de ses deniers durement gagnés.



Les talents de voleur

Siffler
Lorsque Mathieu siffle, il attire l'attention des gardes. Il peut alors en profiter pour aller se cacher ailleurs.

Jeter un caillou
Mathieu peut jeter un caillou pour distraire un garde. L'inconvénient de cette méthode, c'est qu'il faut avoir ramassé un caillou. Heureusement, ils ne sont pas rares à Paris.

Lancer des cloutailles
Lorsque Mathieu est poursuivi, il peut jeter ces pointes acérées pour blesser ses poursuivants.

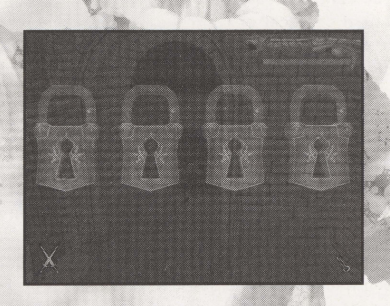
La Lanterne
Si Mathieu sélectionne la lanterne, il y verra un peu plus clair dans les caves, souterrains et cryptes qu'il va devoir traverser. Une fois que la lanterne est sélectionnée, la touche UTILISER OBJET (Page Haut par défaut) permet d'allumer une torche à proximité. Pour ranger la lanterne, il suffit de sélectionner un autre outil.

Voler
Si Mathieu dispose d'une lame de voleur, il peut s'en servir pour délester les bourgeois de leurs économies. Mathieu doit alors s'approcher discrètement de sa victime par derrière. S'il se fait remarquer, le vol échoue. La lame de vol ne peut servir qu'à voler les personnages pourvus de bourses.

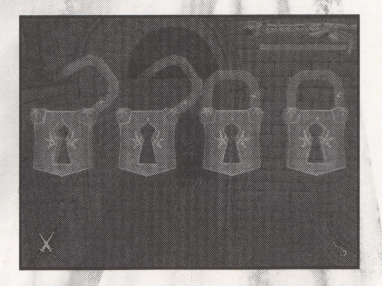
Assommer
Si Mathieu trouve une matraque, il pourra assommer ses adversaires. Un garde assommé est définitivement mis hors d'état de nuire. Pour assommer un personnage, il faut s'approcher de lui discrètement par derrière et lui porter un coup violent avec la matraque. Attention, ce procédé est inutile si la victime est protégée par un casque.

Crocheter les serrures
Dès que Mathieu dispose du passe-partout, il peut s'attaquer aux serrures les plus complexes. Pour crocheter une serrure il faut en fait trouver la bonne combinaison qui permettra de l'ouvrir. Lorsque Mathieu s'attaque à une serrure, un certain nombre de cadenas apparaît.

Talents de voleur



Mathieu doit alors utiliser les touches directionnelles (haut, bas, gauche ou droite). Une de ces quatre directions permet d'ouvrir le cadenas de gauche. Mathieu doit réessayer jusqu'à ce que ce cadenas soit ouvert.



Lorsque le cadenas de gauche est ouvert, Mathieu doit deviner la direction qui ouvre le 2ème cadenas. S'il ne trouve pas, tous les cadenas se referment et il doit recommencer depuis le début (cadenas de gauche). S'il ouvre le cadenas, il doit continuer à deviner comment ouvrir le cadenas suivant, jusqu'à ce que tous les cadenas soient ouverts.

Options

Ce menu vous propose quatre sortes d'options : les options de contrôle, les options vidéo, les options audio et les options de jeu.

Dans les options de contrôle, vous aurez la possibilité de configurer toutes les touches utilisées pour déplacer et contrôler Mathieu. Une liste de ces touches est disponible dans le chapitre « contrôler Mathieu ».
Vous pourrez assigner ces touches à un joystick, un joypad ou un matériel similaire compatible DirectX.
En outre, vous aurez la possibilité d'inverser le sens de la subjective si vous le souhaitez : le personnage regardera alors vers le haut quand vous déplacerez la souris vers le bas.

Dans les options vidéo, vous pourrez régler la correction gamma de votre écran pour vous permettre un confort visuel optimal. Plus le facteur de correction gamma est élevé, plus les couleurs sombres deviennent claires rapidement. Inversement, plus le facteur de correction gamma est faible, plus les couleurs claires deviennent sombres rapidement.

Dans les options audio, vous pourrez régler indépendamment les volumes des bruits, de la musique et des dialogues.

Dans les options de jeu, vous pourrez activer ou désactiver les effets de sang, l'affichage des sous-titres, de l'aide textuelle, ainsi que l'effet de surbrillance sur les objets importants.

Tuyaux et astuces



Si Mathieu veut survivre dans le monde du jeu INQUISITION, il lui faut être discret. Tous les soldats peuvent être évités sans affrontement. Prenez le temps d'observer les mouvements des gardes. Attirez leur attention avec le sifflet ou les cailloux. Evitez de marcher trop vite ou dans les flaques.

Utilisez le sifflet et les cailloux

Le sifflet peut être utilisé pour attirer un garde. Le garde se dirigera vers le point d'où Mathieu a sifflé. Il est impératif que Mathieu puisse alors se cacher rapidement sans se mettre sur le trajet du garde! Voici quelques exemples :







Les cailloux permettent de distraire l'attention d'un garde à distance. Il est très utile, parce que souvent, les gardes ne quitteront pas leur poste sans une bonne raison, et qu'il est parfois impossible de les attirer avec le sifflet sans danger. Comme pour le cas précédent, le succès de la manœuvre tient à la capacité de Mathieu à se cacher sans se trouver sur l'itinéraire du garde! Les cailloux sont en nombre limités, attention à ne pas les gaspiller...

Cônes de vision des gardes

Plusieurs facteurs affectent la forme des cônes de vision des ennemis de Mathieu.
Plus Mathieu est près d'un ennemi, plus l'angle de son champ de vision est large.
Plus la luminosité est réduite, plus la distance de vision du garde est raccourcie. Autrement dit, les gardes voient beaucoup plus loin de jour que de nuit.
La distance de vision du garde peut aussi être raccourcie si Mathieu est caché.

Vue subjective

Mathieu peut utiliser la vue subjective pour examiner son environnement. En mode vue subjective, tous les objets importants, c'est-à-dire tous ceux sur lesquels Mathieu est susceptible d'agir, tous ceux qu'il peut prendre et tous les indices, scintillent. Si un objet ne scintille pas, il est inutile de chercher à comprendre son utilité : il n'en a pas. Par exemple, une porte qui ne scintille pas ne pourra jamais être ouverte. En vue subjective, vous pourrez aussi parfois voir sans être vu.

L'aide textuelle

Si cette option n'est pas désactivée, dès que vous passez à proximité d'un objet interactif ou que vous êtes dans une situation particulière, un message en haut de l'écran vous informe des actions que vous pouvez effectuer, comme prendre un objet, pousser une caisse, utiliser tel ou tel outil de voleur.

Service consommateurs

HOTLINE TECHNIQUE:

08 21 21 11 22
de 10h00 à 21h00 du lundi au vendredi - 0,12 euros TTC la minute

www.support.wanadoo-edition.com

SOLUCES:

08 92 68 01 49
7j/7 24h/24 - 0,34 euros TTC la minute

Remerciements

Crédits

Wanadoo Edition

Editorial et Production :
Vincent Berlioz
Edouard Lussan
David Hartley
Clément Merville
Jacques Simian
Jérôme Antona
Céline Païva

Localisation :
Alex Lepoureau
Fanny Jacob
Frédéric Champion

Tests:
Denis Bourdain
Jacques Chatenet
Vincent Dondaine
Steeve Léger
Michaël Hammoudi
Arnaud Montaudoin
Guillaume Brisbois
Mathias Donoso
Tristan Madinga
Boubakar Guaye

Marketing:
Frédéric Dumas
Aline Gugliermina
Florence Baccard
Thomas Otton
Franck Lalane
Caroline Maillols
Manuela Roch
Jon Bailey
Gonzalo Gil Casares
Krister Malm
Markus Malti
Paolo Gelain
Sébastien Bru

Communication :
Inès Pauly
Tiphaine Locqueneux
Cécile Soullier
Stéphanie Bolla

Ventes International :
Olivier Pierre
Marie-Josée Limacher
Alexis Gresoviac
Chizuko Mori
Christelle Chandavoine
Arnaud Doudard
Corinne Lebon
Jacqui Lepoureau
Irène Toporkoff-Mayer
Marie-Christine Vaz

Ventes France :
Olivier Bonnafoux
Loic Mastengue
Ghislaine Flerchinger
Cédric Leroy
Boris Christophe
Walter Finck
Stéphane Marlot
Philippe Pierquin
Marie Queiroz
Dominique Sorin
Carol Thévenin

Administration des ventes :
Caroline de Villoutreys
Fatiha Baha
Ilse Richard

Fabrication :
René Tov

Equipe de développement

Un concept de :
Jacques Simian
Game designer principal
Vincent Hamache
Game Designers
Ayrald Anneron
Cyril Ezcurdia
Programmeur principal
Hubert Sarret
Programmeurs
Sébastien Gervais
Michel Salvado
Consultant Technique
Jérôme Larrieu
Graphiste principal
Frédéric Chappart
Graphistes
Hervé Vazeille
Sidonie Weber
Sébastien Teillhot
Philippe Aballea
Stéphane Elbaz (Savoir Fair)
Conception graphique
Iusse Perret
Animateurs
Régis Carlier (Savoir Fair)
Frédéric Locca (Quod Agis)
Cyrille Martin (Savoir Fair)
Mirco Tomadini (Savoir Fair)
Consultant linguistique
Gérard Milhe-Poutingon
Musiques
Laurent Parisi
Son
Gery Montet (talkover)
Lambert Combes (talkover)
Tom Grès (talkover)
Chef de projet
Jérôme Cukier

Notes





Inquisition



INQ 001 – LV